Modelo guion Partida

**MODELO DE GUIÓN DE PARTIDA**

**Este documento está elaborado en Word, por lo que, conforme vayas rellenando cada cuadro, podrás ir borrando las aclaraciones correspondientes para hacerlo más corto.**

**TÍTULO:**

**SINOPSIS:**

ACLARACIÓN: En este primer apartado, se trata de explicar la historia que quieres llevar a cabo en el campo de juego. Hay que intentar fijar la partida en el tiempo, el contexto, describir los personajes o los equipos, etc.

Buscamos resumir el desarrollo de la partida, destacando lo fundamental (como se gana, los objetivos principales, etc.). Al leer este apartado, los jugadores tienen que tener claro a qué van a jugar y la trama a seguir.

**PUESTA EN MARCHA:**

ACLARACIÓN:

¿Cuántos equipos?

¿Cómo están formados?

¿Qué tienen que hacer al principio de la partida?

Más cosas que se te ocurran…

**PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:**

ACLARACIÓN:

**PARA AMBOS EQUIPOS:**

¿Hay que colocar material por el campo?

¿Hay que entregar instrucciones, planos, material a algún equipo?

¿Se necesita adquirir algún material que no tenemos?

**PARA EL EQUIPO A:**

¿Hay que colocar algo especial por el campo?

¿Hay que entregar instrucciones, planos, material, etc.?

**PARA EL EQUIPO B:**

¿Hay que colocar algo especial por el campo?

¿Hay que entregar instrucciones, planos, material, etc.?

**OBJETIVOS:**

ACLARACIÓN:

**EQUIPO A:**

**OBJETIVO PRINCIPAL**: Describirlo lo más claramente posible.

**SUB OBJETIVO 1**: Explicar qué deben hacer hasta conseguir todo lo que se les pide en la partida, a través de sub objetivos.

**SUB OBJETIVO 2:** Igual.

**SUB OBJETIVO 3:** Así lo que sea necesario.

**NOTAS Y OBSERVACIONES RELEVANTES SOBRE LOS OBJETIVOS:**

**PUNTUACIÓN OBTENIDA**: se sumará la puntuación de la siguiente manera…

**EQUIPO B: Lo mismo.**

**REGLAS BÁSICAS:**

ACLARACIÓN:

**CON RESPECTO AL EQUIPO A: (a continuación hay reglas a modo de ejemplo. Añade o elimina lo que consideres adecuado)**

* Aquí, más que nunca hay que ser honrado y legal. Si te da una bola, estás eliminado (cuidado, el fuego amigo también vale). Si estás muerto, no haces nada de los vivos… sólo eres un muerto que anda tranquilamente hacia la valla y punto.
* Se revive desde cualquier bandera naranja de la valla. Irás a tocarla siempre en dirección a tu base para no obtener ventaja estando eliminado. Basta con acercarte hasta ella y tocarla. Desde ese último paso, ya estás de nuevo en juego. También te pueden estar esperando y eliminarte nada más revivir. Igual te conviene, en ese caso, seguir muerto con tu brazo en alto y desplazarte hasta otra bandera de la valla, alejándote de tus enemigos pesados.
* Es muy importante ser un muerto o un prisionero de verdad. Los muertos no hablan (nada de nada). Un muerto, además de no hablar, no corre. Anda tranquilamente con el brazo en alto en señal de eliminación.
* En todo momento, un prisionero-testigo deberá ser custodiado al menos por un atacante. Si el atacante es eliminado, el prisionero se pone automáticamente en juego desde ese momento.

**CON RESPECTO AL EQUIPO B: Lo mismo.**

**MATERIAL NECESARIO:**

ACLARACIÓN:

Se trata de hacer una lista de los materiales que necesitáis para vuestro guión. Os adjunto el material que tenemos actualmente a vuestra disposición:

* 2 Bolas Bum.
* 100 pinzas blancas
* 100 pinzas negras
* 2 cajas metálicas negras formato A4 con cerradura
* 1 caja roja metálica formato A6 con cerradura.
* 4 banderas tricolores
* 4 soportes para las banderas
* 2 mochilas negras.
* 3 cajas de plástico formato A4 (roja, Azul y amarilla)
* 3 cajas metálicas tipo municiones (roja, Azul y amarilla)
* 2 altavoces
* 3 bocinas claxon
* 50 tarjetas plásticas punto rojo
* 50 tarjetas plásticas punto amarillo
* 2 banderas naranjas
* 2 cronómetros
* 1 maletín tablón de anuncios corcho de 80 x 50 abierto.
* Brazaletes rojos, amarillos y azules (aunque cada vez que jugamos desaparecen 2 ó 3)

**CONSEJOS DE EQUIPACIÓN:**

ACLARACIÓN:

* Llevar linterna.
* Llevar equipo de comunicación.
* Lo que consideréis…

**PLANO DE SITUACIÓN:**a modo de ejemplo, el del matadero utilizado para el guión de las minas y el de Motilleja de puntos prisioneros (160414). Para realizar modificaciones sobre el plano, basta con picar sobre él, abrir el menú conceptual con el botón derecho del ratón, seleccionar “copiar”, abrir una aplicación de dibujo como Paint, pegarlo en ella y dibujar lo que queráis sobre el plano. Después lo volvéis a pegar en el guión y listo.

**INSTRUCCIONES BÁSICAS:**

ACLARACIÓN:

**OBJETIVO:**

1. Aspectos elementales y básicos para cada jugador o equipo, imprescindibles para conseguir que la partida se desarrolle tal y como la habéis diseñado.
2. Por ejemplo: Se realizarán dos mangas de 90 minutos. El equipo con más tarjetas-punto será el equipo vencedor.

**REGLAS BÁSICAS:**esto sería bueno que fuera individual, a entregar a cada participante. A modo de ejemplo…

* Ser honrado y legal (como siempre).
* **REVIVIR:** Se revive tocando cualquier punto de la valla metálica perimetral. Los muertos sólo andan tranquilamente con el brazo en alto en señal de eliminación hacia la valla.
* **MODO DE DISPARO:** Se juega en semiautomático (tiro a tiro) en interiores. Ráfagas (automático) en exteriores, de interior a exterior o de exterior a interior.
* No existe la eliminación por voz sino la rendición anticipada. En caso de disparo a corta distancia, sólo se podrá llevar a cabo en tiro a tiro y al chaleco.
* **CONSEGUIR UN PRISIONERO-TESTIGO:** elimina a un defensor, tócale el hombro antes de que reviva  y pídele que te acompañe. Debe obedecer todas tus indicaciones. Recuerda que está técnicamente muerto y no podrá usar su réplica.
* Los puntos los verifican los prisioneros-testigos. Tienen que ver como estalla la mina en la bandera.
* En todo momento, un prisionero-testigo deberá ser custodiado al menos por un atacante vivo.  Si no es así, quedará libre para acercarse a la valla y revivir.
* accidental, deberán reponerse inmediatamente.
* Los defensores no pueden tocar ningún elemento o material que afecte a la partida. Sólo se dedicaran a defender las posiciones que consideren oportunas sin alterar nada en su camino.
* **LIBERAR PRISIONEROS:** Eliminando a su o sus captores.

**A partir de aquí, cualquier cosa que tu imaginación, tu creatividad y tu ganas de diversión te dicten.**